

TELEMÉDIA

Licenciatura em Comunicação Social

4º ano

2006/2007

Identificação

- Curso

Licenciatura em Comunicação Social

- Disciplina

Telemédia, 4º ano, Anual, Opcional

Código da disciplina [7707A6] - Opção I Telemédia (10 Créditos ECTS)

Carga Horária 4 horas/semana, T e P, presenciais

Turnos 2 Turnos (TP1 e TP2)

Horário

TP1	TP2
Segundas, 11h-13h	Quartas, 11h-13h
Sextas, 14h-16h	Quintas, 18h-20h
DI 0.03	DI 0.03

Equipa Docente

- Docente Responsável

Paulo Martins Carvalho, *Prof. Auxiliar*, Dep. Informática (DI)

E-mail: pmc@di.uminho.pt Telef. 253604436 (extensão 604436)

- Outros Docentes (1º semestre)

António Luis Duarte Costa, *Prof. Auxiliar*, Dep. Informática (DI)

E-mail: costa@di.uminho.pt Telef. 253604442 (extensão 604442)

Horário de Atendimento: Terças 14-17h (Guimarães)
Quartas 14-17h (Braga),
Sextas 11h30 - 13h30 (Guimarães)

Maria Solange Rito Lima, *Prof. Auxiliar*, Dep. Informática (DI)

E-mail: solange@di.uminho.pt Telef. 253604436 (extensão 604436)

- Contacto directo:

Dep. de Informática, Laboratório de Comunicações por Computador (3ºPiso)

Objectivos

- Esta disciplina permite formar os alunos com as seguintes competências:

- Conhecimento das tecnologias multimédia e conceitos teóricos fundamentais subjacentes;
- A criação e integração de conteúdos para a Web;
- Edição, criação e retoque de imagens;
- Edição de trechos de vídeo;
- Criação de aplicações multimédia interactivas.

- Introdução às tecnologias multimedia. Representação digital da informação. Interactividade. Aplicações multimédia interactivas. Sistemas e ferramentas de autoria multimedia. Tipos de media. Tecnologias e aplicações Web. Suportes Ópticos. Realidade Virtual e Televisão Interactiva.

Resultados de Aprendizagem

- Identificar, comparar e classificar distintos tipos de medias incluindo texto e hipertexto, gráficos, imagens, vídeo, animações e áudio.
- Compreender as tecnologias digitais e analógicas.
- Analisar os requisitos das aplicações multimédia e conceber aplicações simples.
- Desenvolver, implementar e testar aplicações multimédia simples recorrendo à Web e software de autoria multimédia.
- Criar conteúdos de distintos tipos de medias recorrendo a software adequado.
- Argumentar e defender as opções seguidas no decorrer do desenvolvimento de aplicações e na produção de conteúdos.

Modo de Funcionamento

- Método de Ensino

Aulas teóricas e aulas práticas de laboratório.

- Frequência

As aulas são de frequência obrigatória, sendo realizado controlo de presenças em todas as aulas. Os alunos são obrigados a frequentar dois terços (2/3) das aulas, salvo quando inscritos num regime especial.

Os alunos com mais de 1/3 de faltas não justificadas são considerados não admitidos a exame, sendo lançada a indicação SEM FREQUÊNCIA na pauta final;

Método de Avaliação

- Teste ou Exame Escrito (40%)
 - 2 Testes ou Exame de Recurso
 - Nota mínima de 8 valores
- Trabalhos Práticos (60%)
 - Trabalho prático de HTML e CSS (50%)
 - Trabalho prático de Edição de Imagem (5%)
 - Trabalho prático de Edição de Vídeo (5%)
 - Trabalho prático de Autoria Multimédia (40%)

Método de Avaliação

- Trabalhadores Estudantes
 - Possibilidade de fazerem uma prova prática, que contemple a totalidade dos conceitos necessários à elaboração dos trabalhos práticos
 - Vale 60% da nota final, tal como os trabalhos práticos!
 - Em data a combinar atempadamente com o Professor
- Estudantes ERASMUS
 - Serão avaliados tendo apenas em consideração o semestre que frequentam
 - Assim, os trabalhos de um semestre, tem o peso de 60% da nota final

Programa Detalhado

- Introdução às tecnologias multimédia:
 - Definição e contextualização da terminologia multimédia;
 - Tipos de informação multimédia;
 - Características dos sistemas multimédia;
 - Aplicações multimédia;
 - Sistemas multimodais;
 - Tecnologias Multimédia em Rede
- Média Estáticos – Texto:
 - Tipos de texto;
 - Representação digital do texto;
 - Representação do aspecto visual dos caracteres;
 - Disposição dos conteúdos textuais;

Programa Detalhado

- Criação de documentos HTML:
 - Títulos, parágrafos, listas, ligações, estilos de texto;
 - Inserção de imagens em páginas HTML;
 - Tabelas e *layouts*;
 - Alteração das fontes e cores do texto;
 - *Cascading Style Sheets* (CSS)
 - Validação de páginas HTML
- Média Estáticos – Imagens
 - Imagens vs. Gráficos
 - Resolução e modelos de cor
 - Formatos
 - Compressão

Programa Detalhado

- *Adobe Photoshop*®
 - Ferramentas
 - Camadas e histórico
 - Correção de cor e exposição
 - Edição e retoque de imagens
 - Imagens interactivas com o *Image Ready*
 - Optimização de imagens para a Web
- Média Dinâmicos – Vídeo
 - Definição de vídeo
 - *Frame rate* e frequência de fusão
 - Vídeo analógico e televisão
 - Representação do vídeo
 - Formatos de vídeo

Programa Detalhado

- *Adobe Premiere*®
 - Ferramentas de edição de vídeo
 - Montagem de trechos de vídeo
 - Transições e filtros
 - Integração e sincronização entre som e vídeo
 - Exportação para formatos multimédia
- *Macromedia Flash*® - Autoria Multimédia
 - Ferramentas, camadas e programação orientada ao *frame*;
 - Criação de animações;
 - Botões e interactividade;
 - Integração de som, imagem, animações e vídeo;

Bibliografia

- Documentação disponível no *site* da disciplina:

<http://marco.uminho.pt/disciplinas/TELEMEDIA>

Acetatos, etc.

- Livros

- **Multimédia e Tecnologias Interactivas**, Nuno Ribeiro, FCA, ISBN:972-722-415-6, 2004;
- **Web Design - Estrutura, Concepção e Produção de sites Web** - 2ª Edição Actualizada e Aumentada, Bruno Figueiredo, FCA, ISBN: 972-722-433-4, 2004;
- **Flash MX 2004 Conceitos & Prática**, Pedro Cid Ferreira, FCA, ISBN: 972-722-456-3, 2004;
- **HTML 4 & XHTML - Curso Completo**, Pedro Alexandre Coelho, FCA, ISBN: 972-722-242-0;
- **Photoshop 7 - Referência Profissional**, Ângela Rodrigues / Isabel Pinto, FCA; ISBN: 972-722-416-4;
- **Adobe Premiere 6 - Curso Completo**, Mónica Freitas, FCA; ISBN: 972-722-226-9.